モンスターメーカー
7つの秘宝

SOFEL
株式会社 ソフエル

取扱説明書



FAMICOM FAMILY

任天堂 ファミリーコンピュータ™

SFL-7N

このたびはソフエルファミリーコンピュータ用カセット「モンスターメーカー～7つの秘宝」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用の前にこの「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なおこの「取扱説明書」は大切に保管してください。

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
本品の輸出、使用営業および賃貸を禁じます。



（イラスト　九月姫）

CONTENS

遥かなる昔

世界には善もなく悪もなく

２つは混然として調和し、同時に混沌に波打っていた

しかし、存在のうねりの中から、ある意識が目覚める

そしてそれは、世界を見ることにより、光と闇を知ることとなる

意識はやがて、光と闇そのものに別れ、

自己の存在こそが、正しいものだと考えるようになった

そこから争いが生じた

２つの者は、自己の性質を、世界中の形あるものに与え始めた

光と闇の性質を持ったものどもは

世界中で、いつはてるともなく激しく争い

多くの形あるものが消滅していった

こうした戦いの果て、闇の王が誕生する

闇はその力を闇の王にたくし、勝利を手にしようとしていた

ところが光の７神が誕生し、魔物使い（モンスターメーカー）とともに

闇の王を倒してしまう

闇の王の消滅は、この世界に“虚無”を呼び寄せた

光も闇も、この世界を深く愛していたので

“虚無”の侵入に大いに苦しんだ

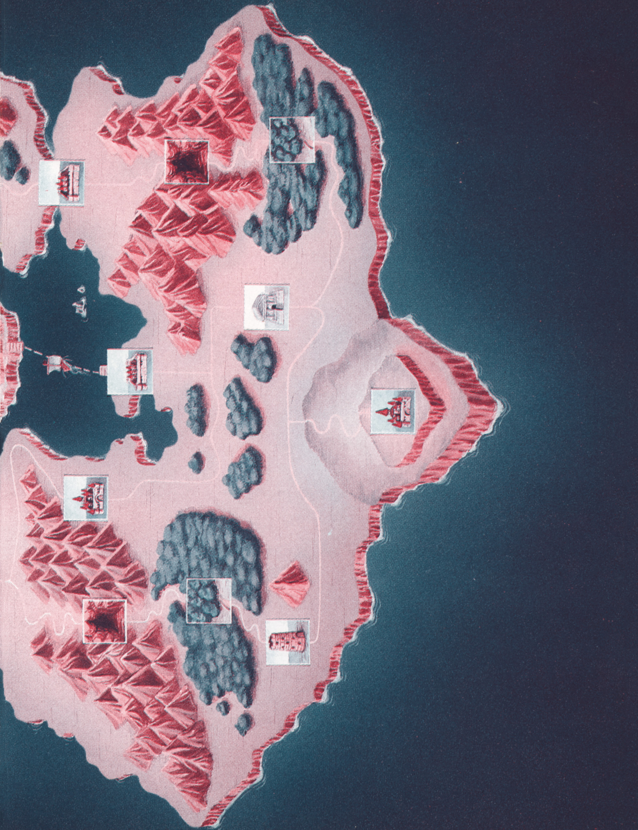
そこで２つの者は、取り決めをすることにした

これ以上世界に干渉すまいと
世界は光の優勢のまま、しばし平和を呼吸していた
しかし、闇は、来るべき時に、己の代りに世界を統べるものを
密かに選んでおいた
光もこれに気付き、それに対抗するものを、慎重に選んだ
そして月日は流れ、時は満ちた
２つの選ばれし者が、相対するその時だ！
剣と魔法の国ウルフレンドにて
２つの力は再び雌雄を決することとなった



ウルフレンド大陸 全景





プロローグ

ボンベート火山の地下深く、ゾール神は、たくさんの生ける屍たちに囲まれて、この千年間過ごしてきた。

千年前、他の6人の光の神々が、地上を捨てて、天上界に移り住むことを決定したとき、ゾール神はそれを拒んだのだ。地上にのこり、人々の崇拝を受け続けたい。それが彼の望みだったのだ。

しかし、他の神々は、ゾール神だけが地上に残ることは認めなかった。それでは、せめて地下に残る、と食い下がるゾール神に、他の神々はしぶしぶ引き下がった。

ゾール神は自分の信者や、愛する者を引き連れて、ボンベート火山の地下深くへと入って行った。

お供の人間たちの寿命は短い。そこでゾール神は、人々をゾンビに変えてしまった。ゾンビの神官に、ゾンビの信者に、ゾンビの踊り子たち。疲れを知らぬ彼らの祭りは、いつはてるともなく、延々と続いていった。

先に疲れてしまったのは、ゾール神の方である。何百年も同じことを繰り返し。新鮮味のない生ける屍たちとの暮らしに、ゾール神は苛立ちはじめた。それに神々は、人々の崇拝のエネルギーから力を得るのだ。屍たちの崇拝エネルギーは、だんだん枯れ果てていく。しだいにゾール神は、再び地上に戻り、全ての生けるものたちの崇拝を得たいと望むようになった。

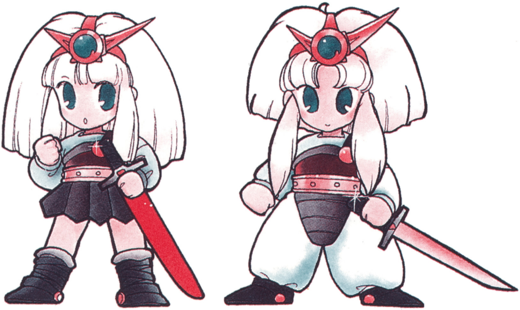
そして、恐ろしいことに、エネルギーの源を失ったゾール神に、力を少しづつ注ぎ込んでいたのは、ゾール神たち光の7神との戦いに敗れ、地底に封じ込められた闇の力だったのだ。かつての光の神、ゾールは、次第に闇の性質を持つようになっていった。地上を支配したいという欲望は、もはや抑え切れないところまで来ていた。

しかし、彼が地上に出るには、天上の６神を抑えなければならない。そのためには、神々の力を宿した、７つの秘宝を手に入れるしかない。
７つの秘宝。それは、神々が天上に移り住むときに、地上の死すべき種族たちを守護するために、自らの力を封じ込んで、残していった宝石だ。今では地上の９つの種族の内、８つの種族がその秘宝を守って暮らしている。
ゾール神は、地上を支配し、７つの秘宝を奪うために、闇の軍団を育て、地上に放った。闇の軍団は、まずオークたちを味方に引き入れ、ウルフレンドの軍事的支配を狙った。
このとき、ゾール神に対抗するはずの光の子は、ブルガンディの街で、生まれたばかりだった。ゾール神は、光の子を赤子の内に抹殺するために、闇の大騎士、ネフェルーダを送り込んだのだった。

大予言者タリエシンは、予言の書を研究しながら、予言の塔に住んでいた。そして、ゾール神の野望を、予言の水晶玉を通じていち早く知ってしまう。
彼は、ネフェルーダの殺戮を止めにブルガンディへと急行する。そして弟子の魔術士見習いルフィーアには、13歳にまで育った光の子を探しに、ベング城に向かわせることにする。
しかし、光の子は、生まれたばかりのはず……？　疑問をいだきながらも、ルフィーアの光の子探索の旅から、ゲームは始まる。

キャラクタープロフィール

1　主人公



●“光の子”●

　プレイヤーが操作する主人公のキャラクターがこの“光の子”です。光の子は性別（男の子、女の子）の選択ができ、名前も自由に設定できます。

　光の子には、モンスターと話ができるという特別な能力が備わっています。また、神々が残した秘宝の力を使うことができるのも、光の子だけです。

　男の子は、戦う力が女の子よりやや優れています。女の子は、魔法の能力が、優れています。

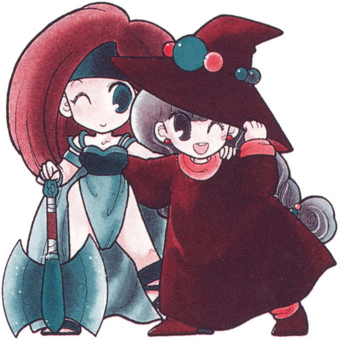
2　メインパーティーキャラ

光の予言書で予言された、"光の子" とともに戦う事を運命づけられた戦士たちです。

●ルフィーア●

予言者タリエシンの弟子として、予言の塔で魔法を修行中の女の子です。ちょっと内気な性格をしています。タリエシンと共に予言の水晶玉 "オーブ" を覗(のぞ)いているときに、ゾール神が動き出したことを知ります。そして、光の子を探すために、辺境の城、ベング城へと訪れるのです。

プレイヤーは最初、このルフィーアを操作します。



●ディアーネ●

ケフル城を治めるアシャディ王の一人娘。ただし、かなり活発なお姫さまで、剣の腕も、お城の中では誰もかなうものがいないともっぱらの噂(うわさ)です。性格も一本筋が通ったところがあります。

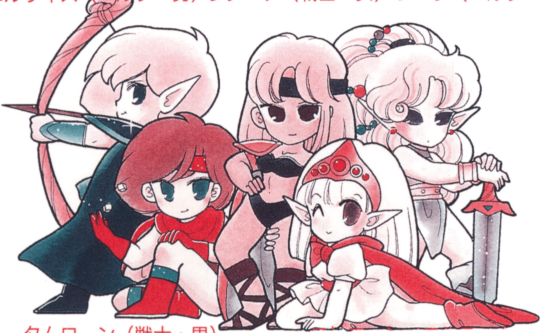
戦士として、仲間に加わり、その剣の腕を見せてくれるでしょう。

3　モンスターメーカーの仲間たち

常に冒険を求めて旅をしている彼等。彼等の力なしにはこの冒険を続けることは難しいでしょう。もし、彼等の力を借りたいときには、町にある酒場を尋ねてみてください。わずかな報酬と引き替えに、あなたの力になってくれる事でしょう。

a. 戦士・エルフ

エルサイス（エルフ・男）ラクーナ（戦士・女）サーラ（エルフ・女）



タムローン（戦士・男）

ロリエーン（エルフ・女）

●戦士●

武器による戦闘能力が高く、魔法は使えません。レベルが上がると特殊能力を使えるものもいます。

●エルフ●

武器も魔法も使えるが、とくに弓が得意です。若干体力に不安があります。わりと鼻がきくので、魔法の薬瓶や泉を見つけたとき、役立ちます。

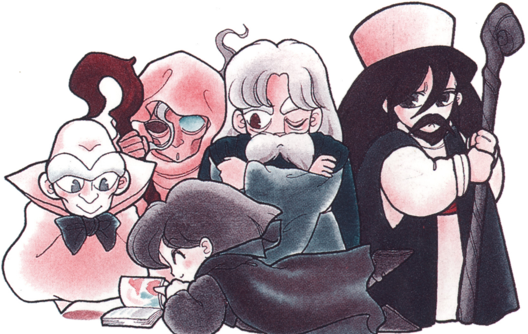
b．魔術士

●魔術士●

魔術士は、その力の源泉により、地水風火心闇光の７種類に別れ、それぞれの得意とする魔法もその力により異なります。また魔術士は、スペル（呪文）を使う代わりに、自分もスペルに支配されます。彼らはスペルネール（本名?）という秘密の名前を持っており、これを知るものには逆らうことができなくなってしまいます。

ガーラ（魔術士・女）　ガンダウルフ（魔術士・男）

タリエシン（予言者・男）



ボールガード（魔術士・男）　リンク（魔術士・男）

C．シーフ・ドワーフ

●シーフ●

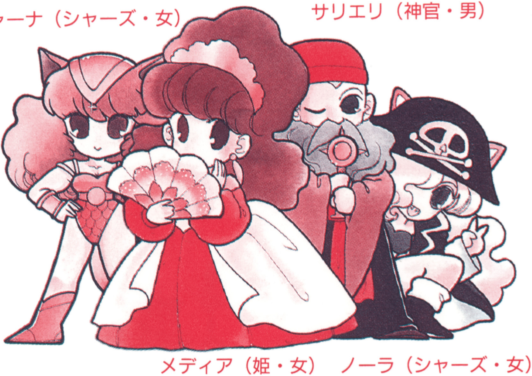
宝箱や通路に仕掛けられた罠(わな)を見抜き、それを外すのが得意です。ある程度の武器や弓を使うことができます。知恵と機敏が高い者ほど、罠み解除しやすく、又、運が高ければ、失敗してもそのフォローをしてしまいます。

●ドワーフ●

武器による戦闘を得意としています。体力があるので、かなりの重装備が可能です。HPが高い（しぶとい！）のが特徴です。欠点は動きが遅いことです。ゴルボワはドワーフの神官なので、神官の能力になっています。



d．シャーズ・神官・姫



●シャーズ●

シーフと同じく、宝箱や通路に仕掛けられた罠を見抜き、それを外すのが得意です。さらに、魔法も使える、オールマイティーキャラです。鼻がとても良く利きます。

●神官●

回復系の魔法が得意です。神官用の良い杖を持たせれば、意外と前列での戦闘でも、良く戦ってくれます。

●姫●

ベング城の王女メディア姫。行方不明のこのお姫様を、ルフィーアが探すことになるのです。回復系の魔法が使えます。

闇の軍団

　ゾール神が、自らの親衛隊として編成したナイトたち。
　ボンベート火山の地下深くで取れる、ダークメタルという黒く丈夫で耐熱性のある金属を用いた鎧を装備しているところから、闇の軍団と呼ばれる。
　ダークナイトやオークの軍団、そのほか様々なモンスターを率いて、光の子の前に立ち塞がります。

ディオセリル（黒魔道士・女）　ネフェルーダ（闇の大騎士・男）

モンドール（黒魔道士・男）

ヴィンドラス（闇の騎士・男）

モンタズナ（黒魔道士・男）

ザッカリフ（闇の騎士・男）

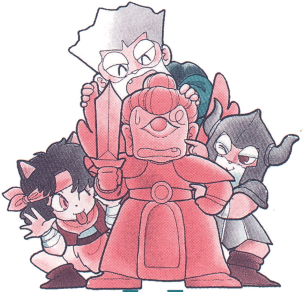


ドローネ（闘の騎士・女）　イフィーヌ（闘の騎士・女）

ウルの書とは

ゲーム中に「ウルの書」という予言書の名前が、何度か登場します。“ウル”とは、“はじまり”とか、“原初”とかの意味を持つ言葉です。そして、この世界に光の性格を与えている神の名前でもあります。この光の神ウルに捧げられた聖書が「ウルの書」なのです。

「ウルの書」には、闇と光の対決が、何度となく繰り返される様子が描かれています。そして、その戦いの1つに、闇の子としてのゾール神と、光の子の対決が予言されているのです。光の予言書である「ウルの書」には、光の子の勝利が書かれているのですが、闇の予言書には、どうやら別の結末が描かれているらしいのです。どちらの予言書が正しい未来を語っているのか、あなたがこのゲームをクリアするまで、解らないのです。



ゲームの始め方

ファミリーコンピューター本体にカセットを正しくセットしてください。電源スイッチを入れると、タイトル画面が出ます。ここでスタートボタンを押すと、時の記録の選択画面が表示されます。新しくゲームをする場合は「さいしょから」、前回の続きをする場合は“ときのほん”を十字キーで選び、Aボタンを押してください。

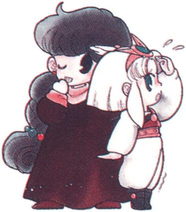


いったん冒険を終了させ、新しく時の本を選んで、ゲームを再開すると、そのゲームで攻略中のダンジョンは、すべてカードが閉じてしまっていますので、気をつけてください。



コントローラーの操作方法

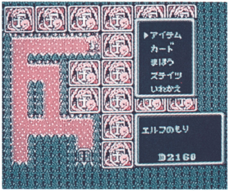
十字ボタン	移動する	キャラクターを移動させるのに使用します。
	選択する	コマンドやカード、キャラクターを選択するのに使用します。
Aボタン	決定する	十字ボタンで選択コマンドやカードを決定したいとき、クエストマップでカードの中に入りたいときに使用します。
	オープン	ダンジョンやクエストマップで、目の前のカードをオープンするときに使用します。
Bボタン	キャンセル	コマンドをキャンセルしたいとき、イベントから抜けたいときに使用します。
	オート解除	戦闘中、オート解除します。
セレクトボタン	メニュー	メニュー画面を呼び出すのに使用します。



コマンドの使い方

ゲーム中にセレクトボタンを押すと、メニューウインドウが呼び出されます。ここで十字キーで使いたいコマンドにカーソルを合わせ、Aボタンを押してください。

この画面は戦闘時以外ならいつでも呼び出すことができます。



アイテム

このコマンドでは次の4つが選択可能です。

つかう — 手持ちのアイテムを使うコマンドです。

わたす — 手持ちのアイテムを他のキャラに渡します。

すてる — いらないアイテムを捨ててしまいます。

まず使いたい、捨てたいアイテムを持っているキャラを選び、次にアイテムをAボタンで決定します。使ったり渡したりする場合は最後にその相手のキャラを選びます。

そうび — 手持ちの武器、防具などを装備します。

装備したいキャラを選び、武器、鎧(よろい)、兜(かぶと)、盾(たて)、指輪の順に装備していきます。装備している道具には"E"の記号がつきます。装備できない道具には、"×"がつきます。

カード

カード魔法を使ったり、確認したりするコマンドです。

まず、だれが使うか、次にどの魔法を使うか、最後にだれに対して使うかを選択します。

まほう

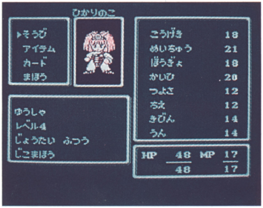
特技魔法を使ったり、確認したりするコマンドです。

使い方は〝カード魔法〟と一緒です。MPがなかったり、特技魔法を持っていないと使えません。

ステイツ

キャラクターの能力や状態を確認するコマンドです。

どのキャラクターのステイツを見るのかを選択し、Aボタンを押します。



この後、選択により

そうび　（現在装備中の武器・防具とその能力と相性の確認）

アイテム（現在持っているアイテムの確認）

カード　（現在カード化しているカード魔法の確認）

まほう　（現在覚えている特技魔法の確認）

の４種類を確認することができます。

キャラクター名　キャラクターの名前を表示。

クラス　キャラクターの種族・職業を表示。

レベル　マイキャラの強さの目安

じょうたい　キャラのコンディションを表示。

じこまほう　魔術士が「たたかう」時に使える魔法です。ＨＰを消費しません。

こうげき　戦闘での攻撃力の強さ（攻撃の破壊力）を表し、攻撃が成功したときに与えるダメージに影響します。

めいちゅう　攻撃が命中するかどうかに影響します。

ぼうぎょ　敵の攻撃から身を守る能力を表し、敵の攻撃から受けるダメージに影響します。

かいひ　敵の攻撃を避けられるかどうかに影響します。

つよさ　キャラクターの戦闘能力の高さを表します。上記４つの能力の基本値です。

ちえ　魔法を使うときの強さ、魔法に対する抵抗力を表します。

きびん　キャラクターの素早さを表し、攻撃の順番や成功率、敵から逃げられる確率に影響します。

うん　キャラクターの運の良さを表し、罠から受けるダメージ、敵から逃げられる確率や会心の一撃に影響します。

HP(ヒットポイント)　キャラの生命値。下がＨＰの最大値、上が現在のＨＰです。

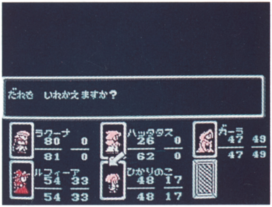
MP(マジックポイント)　魔法を使用する力

いれかえ

パーティーの並ぶ順番をいれかえるコマンドです。

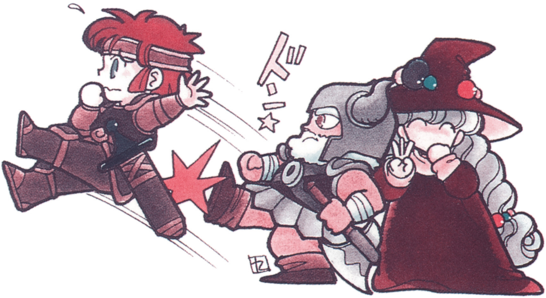
戦闘時の状況に影響します。

カーソルとAボタンでいれかえたいキャラを選択します。



前列にいるキャラは、剣などによる直接攻撃ができますが、敵の直接攻撃を受けます。

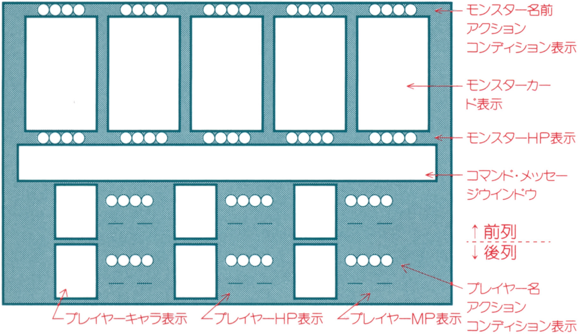
後列のキャラは、直接攻撃を受けることはありません。魔法、飛び道具による攻撃のみ可能です。同様に、魔法、飛び道具による攻撃を受けます。



戦闘シーン

ダンジョンなどで、モンスターと出合うと、画面はフラッシュして戦闘シーンに切り替わります。各キャラの行動は遭遇コマンドと戦闘コマンドで決定します。

戦闘画面の説明



※前列後列について

前列…剣、アクス等の武器を使ったモンスターへの直接攻撃ができます。すべての攻撃のダメージを受けやすいポジションです。

後列…モンスターの直接攻撃は受けません。その代わりに、こちらも直接攻撃ができないので、弓による攻撃か、魔法による攻撃しか出来ません。

戦い方の種類

このゲームでは、攻撃の方法が何パターンかあります。状況などによりうまく使い別けてください。

通常攻撃

武器（もしくは素手）による攻撃です。魔術士以外のキャラが、『戦う』のコマンドを選択したときの攻撃です。

魔法による攻撃

1 自己魔法

魔術士の通常攻撃です。魔術士の属性（地水風火心闇光）により、その魔法は変化します。

2 カード魔法

MPを持つキャラならば、だれでも使える魔法です。魔法ギルドで、MPをカードに封じることで使用できます。ただし、魔法のレベルに、術者のレベルが達していない場合は使うことができません。『カード』のコマンドを選ぶことで使うことができます。

3 特技魔法

MPを持つキャラが、その成長（レベルアップ）の途上で自然に覚えていく魔法です。使用は『まほう』のコマンドを選んで使います。特技魔法は使うごとにMPは消費します。消費するMPは、カード魔法と同じです。

✦特殊技術

MPを持たないキャラが、成長（レベルアップ）の途上で覚えていく、いわゆる得意技です。MPは消費しません。『まほう』のコマンドを選択することにより使用できます。

✦秘宝による攻撃

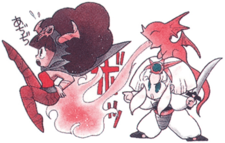
光の子のみが使える秘宝による特殊攻撃です。それぞれの秘宝により、その威力は違っていますが、１つの秘宝は同じダンジョン内では１回しか使うことは出来ません（１度そのダンジョン外へ出てしまえば、またそのダンジョンで使うことができます）。『まほう』のコマンドを選択することにより使用できます。

✦アイテムによる攻撃

攻撃系のアイテムによる攻撃です。回復系のアイテムを使うのと同様に、『アイテム』のコマンドを選択して行います。

✦カードモンスターによる攻撃

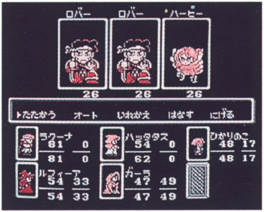
下僕（しもべ）にしたモンスターを呼び出して、６番目の仲間とする方法です。
呼び出されたモンスターは、通常攻撃や得意技など、多才な攻撃をしかけます。



モンスターは、後列でも、自分だけ通常攻撃ができるというメリットがあります。

★遭遇(そうぐう)コマンド★

戦闘モードに入ると、まず、遭遇コマンドでパーティー全体の行動を決定します。



たたかう

モンスターとの戦闘に入り、戦闘コマンドに切り替わります。

オート

自動的に戦闘を行います。その後のコマンドは、全て［たたかう］として全自動に進められます。Bボタンを押し続けているとオートが解除され、遭遇コマンドに戻れます。

オート戦闘中は、画面に〝ＡＴ〞が表示されます。

いれかえ

戦闘中にパーティーの並び換えを行います。前列で大きなダメージを負ったキャラなどは、このコマンドで、後列のキャラと入れ替えましょう。

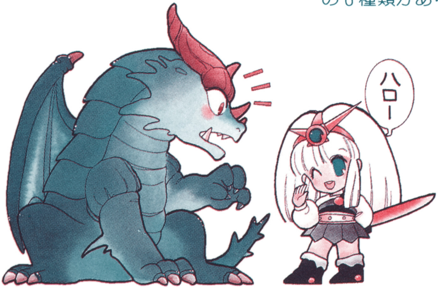
はなす

モンスターに話しかけます。うまくいくとモンスターしか知らない貴重な情報をくれたり、下僕になったりします。失敗すると、逃げていったり、怒りの報復を受けたりしてしまいます。

話しかける方法は、

きぎだす—情報を聞き出す
なだめる—怒りに我を忘れたモンスターの気を静める
せっとく—家来になるように説得する
おどかす—凄んで見せて、モンスターを弱気にさせる
ダルト　—お金を渡して、反応を見る
アイテム—アイテムを渡して（使って）、反応を見る

の6種類があります。

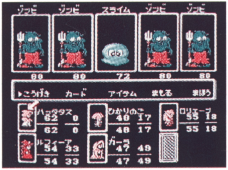


にげる

脱出を試みます。失敗すると、1／2の確率でパーティーがモンスターの奇襲を受けてしまいます。

★戦闘コマンド★

次にこの戦闘コマンドで、個々のキャラクターの行動を決定します。



たたかう

武器による攻撃を加えます。カーソルで攻撃するモンスターを指定します。

魔術士は、自己魔法を使います。後列のキャラクターは、弓を持っていないと攻撃できません。

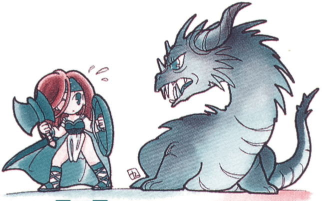
カード

カード魔法を使用するコマンドです。

使いたいカード魔法を選択してから、だれに使うか（敵・味方）を決定します。

アイテム

戦闘中に、手持ちのアイテム（薬瓶・カードモンスターなど）を使用するコマンドです。

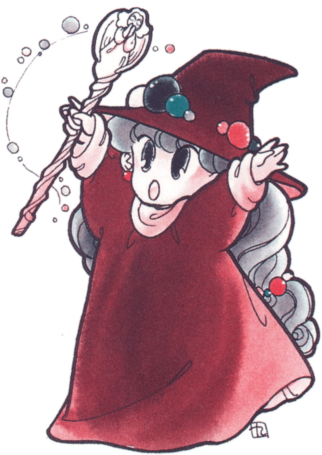


まもる

　自分または仲間へのダメージを最小限にくいとめるコマンドです。
　カーソルで守る人間を指定してください。

まほう

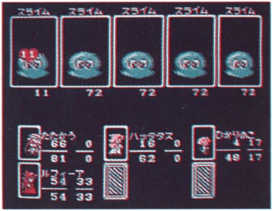
　特技魔法や得意技を持っているキャラクターに、それを使用させるコマンドです。
　特技魔法の場合はMPがないと使えません。
　主人公は、このコマンドで秘宝を使えます。



★戦闘開始！★

戦闘コマンドを入れ終わると、戦闘開始です。敵味方、すべてのキャラが行動を終えると、再び遭遇コマンドに戻り、どちらかが勝利するか、逃げるまで戦い続けます。

味方の攻撃



パーティーのキャラは、一歩前へ出て敵を攻撃します。キャラの行動は名前のところに表示されます。

ダメージを与えたときは、モンスターから、ハートのHPが天へと飛んでいきます。

会心の一撃が出ると、モンスターが左右に揺れ、大きなダメージを与えることができます。

敵の攻撃

モンスターの名前のところに、カーソルが点滅しながら、モンスターの行動や攻撃の種類・方法が表示され、敵が攻撃してきます。

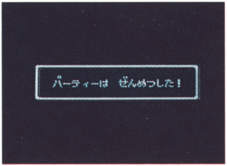
勝　利

敵は１～８体現れます。６体以上のときは、最初に５体だけ現れ、後の敵は倒された敵の後ろから現れます。

敵をすべて倒すと、プレイヤーの勝利です。倒した敵の持っていたお金（ウルフレンド通貨単位：ダルト）が手に入ります。たまに、宝箱やアイテムを持っているモンスターもいて、倒すとその宝箱を手にいれることができます。

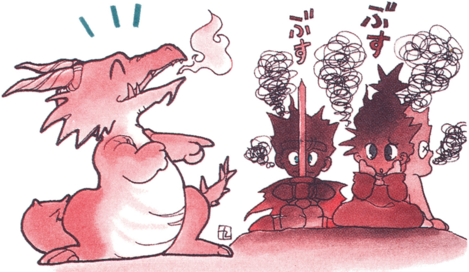
敵に逃げられたときは、お金や宝箱は手に入りません。

全　滅



パーティー全員が、〝麻痺〟、〝石〟、〝死〟のいずれか（行動不能状態）になってしまうと、パーティーは全滅してしまいます。

全滅すると、全滅メッセージの後、オープニング画面に戻ります。

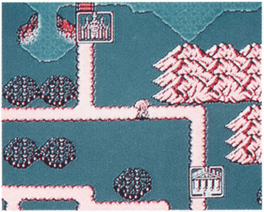


マップの構成

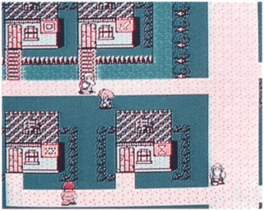
このゲームは、クエストマップ、ダンジョンマップ、町マップの３種類のマップで構成されています。

■クエストマップ

目的地へと移動するためのマップです。目的地は全てカードで表されています。すでに冒険（クエスト）を終えたところはカードは表に、まだ冒険を終えていないところはカードが裏になっています。Aボタンでそのカードの中に入ることができます。

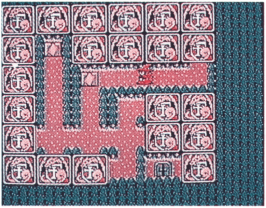


■町マップ



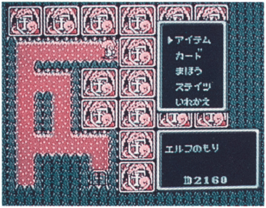
お店や宿屋などがあるマップです。ここで装備を整えたり、休息をとったり、セーブをしたりします。

■ダンジョンマップ



冒険（クエスト）の中心となるマップです。このマップ上でモンスターと戦い、クエストをクリアするための冒険をします。

また、このマップ上には様々なトラップや奇想天外な仕掛け等の趣向が凝らされています。



ここではAボタンを押して目の前のカードをめくりながら進んでいきます。

カードがオープンされているところは、モンスターに出会う確率が低くなります。

クエストを終えたダンジョンは、カードがすべてオープンされます。

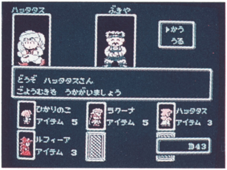
町や城の中では…

ウルフレンドでは城下町や港町などいろいろな町が点在しています。そこには人々が体を休めたり、装備を整えたりできるいろいろな店があります。

武器屋

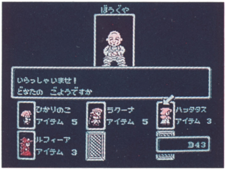
剣やハンマーなどの武器を扱っています。
剣のマークの看板が目印です。





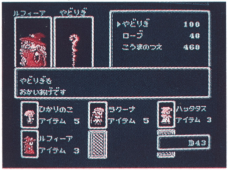
防具屋

兜、鎧、盾などの防具を扱っています。
黄色地に盾のマークが目印です。



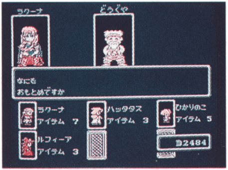
魔道器屋

魔術士や神官のための魔法の道具や防具を扱っています。
黄色地に星のマークが目印です。

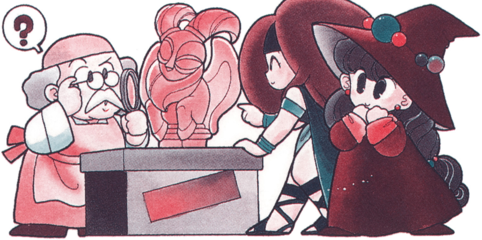


道具屋

薬瓶などのアイテム類を扱っている店です。ダンジョンで見つけた数々の奇妙なアイテムを売ることもできます。
青地に盾のマークの看板のお店です。

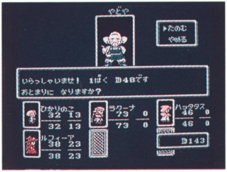


※　これらのお店では、武器や防具、アイテムなどを売ることもできます。

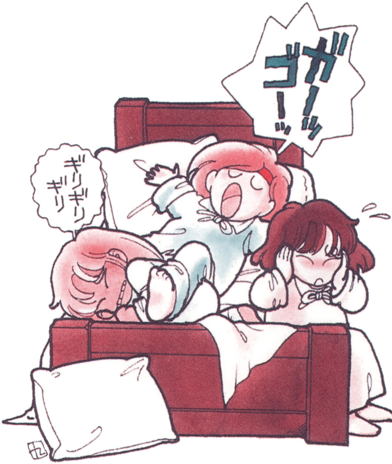


宿屋

戦いで疲れた冒険者たちに休息を与えてくれる場所です。
一晩泊まれば、HP、MPが回復します。宿代は1人あたり12ダルトです。
　上下にブルーの線の入った"INN"の看板が宿屋の目印です。

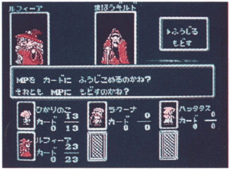


カード魔法に封じ込めている分のMPは、宿屋では回復しません



魔法ギルド

魔法が使えるキャラクター（光の子、魔術士、神官、エルフ、ドワーフなど）のMP（魔法エネルギー）を魔法カードに封じ込めてくれるところです。またいらなくなったカード魔法をMPに戻すこともできます。

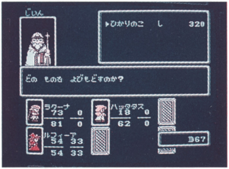


魔法には封じ込める魔法エネルギーの値とその魔法のレベルが決まっています。キャラクターのMPが足りない場合や魔法のレベルに満たない場合はその魔法カードを得ることは出来ません。

赤地に星の看板の出ているところが魔法ギルドです。

寺院

毒・麻痺・石化・死・ゴブリンの状態のキャラクターを有料で治療してくれます。ダンジョンなどでパーティーのメンバーが毒などに冒されたまま町に戻ってくると、門番が強制的に寺院へと連れていってくれます。もし、キャラの治療が、料金不足などで受けられない場合、そのキャラクターの身柄は寺院預かりとなり、光の子が治療費を持ってくるまで、その状態はつづきます。



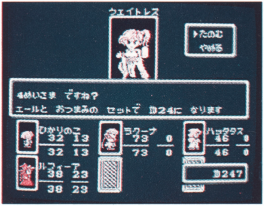
酒場

酒場は、昼は、旅行者や冒険者が食事を取ったり休んだりしに、また夜は仕事に疲れた人たちが、一日の疲れをいやしにくる所です。

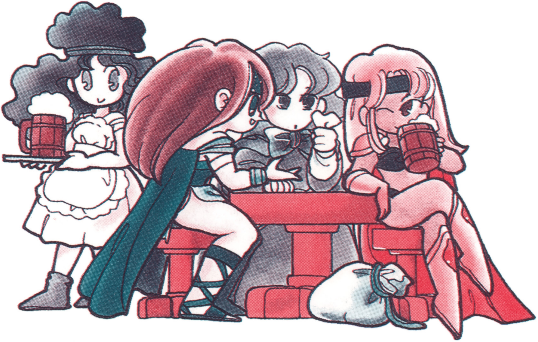
ここでは、パーティーのメンバーを雇(やと)ったり、別れたりすること、常連客などからの情報集めが出来ます。

また、若干のHP・MPも回復してくれます。

酒場で雇ったメンバーは、酒場でしか別れることができません。



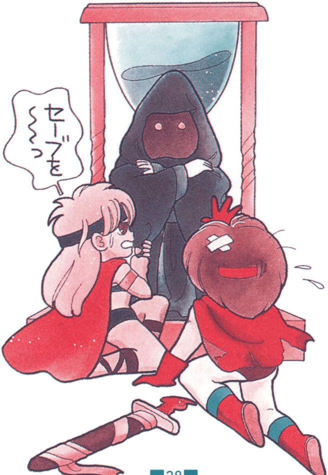
雇用期間は決まっていないので、好きなだけいっしょにいることができます。



時の番人

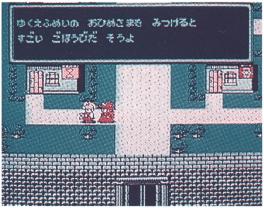


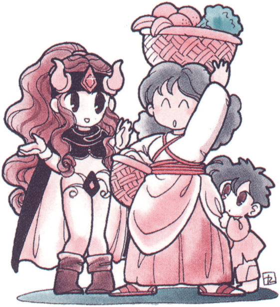
旅の経過を“時の本”としてセーブしてくれる場所です。
セーブできる時の本は、2つまでです。
ゲームをやめるときはもちろん、こまめにセーブすることがゲームクリアへの近道です。
しかし、攻略中のダンジョンの地形は、そのダンジョンをクリアしない限り、セーブをしてはくれませんので気をつけてください。



うわさ話し

城下町では、そこに住む人々に話しかけてみましょう。道行く人に話かけたりすることも、重要な役目です。その話の中に、冒険のヒントが埋もれていることがあるかもしれないからです。





人と話をしたいときには、話したい人にマイキャラをピッタリとくっつけるだけでOKです。

Aボタンでセリフの早送りができます。

又、情報は、昼と夜、ゲームの状況によって話す内容が変化することがありますので、チェックが必要です。

魔物使い

ダンジョンの中でモンスターの売り買いを行っている人々。

モンスターの売り買いができるほか、光の子のモンスター２体と、より強力なモンスター１体とを取り替えて、戦力アップができる交換ができます。

また、モンスターのＨＰの回復と、コンディションの治療はここでのみ行うことができます。

光の子も、この魔物使いの一人に育てられていました。
そのため、魔物使いの能力を持ち、魔物たちと話をすることができるのです。



レベルアップ

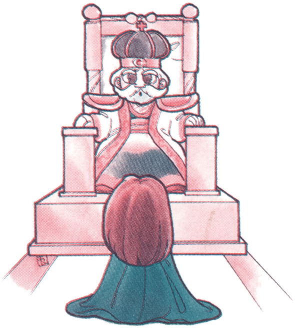
光の子やルフィーアたちのレベルは、どれだけ冒険を積んだかの目安となります。

冒険や試練、目的をクリアするごとに、レベルは１つずつ上がり、それに応じてキャラクター（のステイツ）が成長していきます。

ルフィーアやディアーネ、他の仲間たちも同様にしてレベルが上がっていきます。

また、どこかのダンジョンの中には、経験不足のキャラのレベルを上げてくれるという、大変ありがたい“ウルの御使(みつか)い”という人がいます。一度尋ねてみるといいかも知れません。

このゲームでは経験値によるレベルアップはありません。



武器・防具について

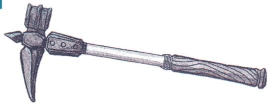
武器や防具は町の店で買うかダンジョンの宝箱で見つけることができます。
武器や防具は光の子や他のキャラたちそれぞれに必要なものです。

武器や防具は“装備”しなければその効力は発揮しませんので気をつけてください（→P18参照）。
また、武器や防具には7種類の属性があり、防具ならば同じ属性の攻撃を防ぎ、武器ならば、その属性と相対するモンスターに対して、強力な威力を発揮します。

ここにあるもののほかにも、数多くの武器や防具がウルフレンド大陸には眠っています。ゼヒ探し出してみてください。

武器

モンスターへの攻撃に使用します。

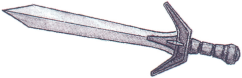


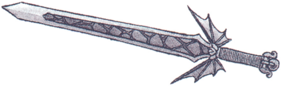
■ハンマー

戦闘用の大金槌

■グラデウス

兵士や剣闘士用の剣



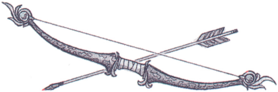


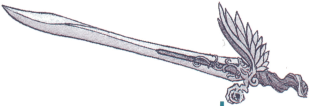
■バラクーダ

聖なる魚バラクーダの気
をその切っ先に宿した剣

■フレイムボウ

炎の精霊サラマンダーに
聖別された弓



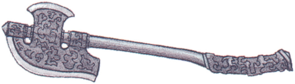


■ファルコン

聖なる大鷹の気を
宿した剣

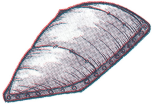
■アースアクス

ケフル城に伝わる
伝説の戦斧



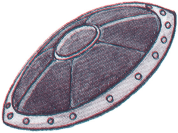
盾

武器の攻撃やある種の魔法の攻撃を防ぎます。



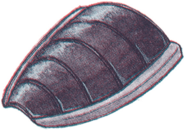
■革の盾

なめし皮を重ねて作った軽量で丈夫な盾。



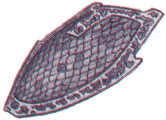
■バクラー

小型の丸い盾。動きやすさを重視。



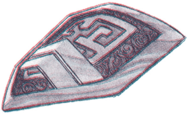
■鉄の盾

鉄板で出来ている大型の盾。重い。



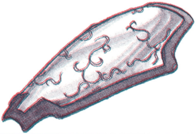
■鱗の盾

ミニドラゴンの鱗を使い、細工を施した盾。



■ハイシールド

ドワーフ秘伝の超合金製、軽量で強力な盾。



■破魔の盾

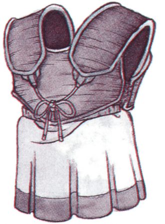
表面に銀メッキを施した盾。邪悪なものその身によせつけない。

鎧

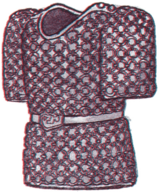
武器などの攻撃のダメージを減らしたり、ある種の魔法の攻撃を防ぎます。



■オーラローブ
オーラによる守護を施してあるローブ



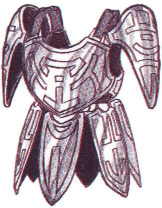
■革の鎧
なめし革で作られた丈夫で軽い鎧



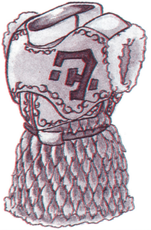
■リングメイル
鉄の輪を網のようにつないで作った動きやすさ重視の鎧。



■ハウバーグ
膝の辺りまでの長さがある鎖かたびら



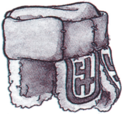
■ライトメタル
ドワーフの作った不思議な合金製。軽くて強いアーマー



■エアロメイル
風の精霊たちの気を宿したとても軽い鎧
魔術師にも装備できる。

兜

武器などの攻撃のダメージを減らしたり、ある種の魔法の攻撃を防ぎます。



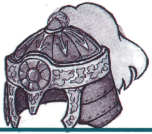
■革の兜

重ねたなめし革で作ったわりと丈夫で軽い兜。



■ベアヘルム

ケイブベアの頭蓋骨に細工を施した兜。



■鉄兜

鉄製のヘルメット



■ルナヘッド

月の力を宿した魔術士用の帽子



■ライトヘルム

ドワーフの作った不思議議な合金製。軽くて強い

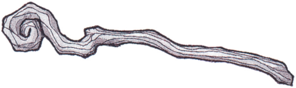


■鉄仮面

頭と顔をすっぽりと包み込む兜

杖

魔術士の魔力を強め、使用する魔法の威力を強力にします。



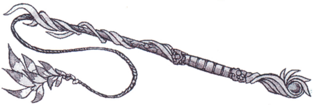
■宿り木

心系の魔法を増幅する力を持つ。

■降魔の杖

神官用。
直接攻撃に向いている。





■風の鞭

風の属性。
電撃系の魔法を増幅する。

指輪

魔法による攻撃のダメージを軽減します。







■銀の指輪

聖なる力の強い銀を用いて作った魔除けの指輪

■アクアリング

水の精霊の霊力を宿した指輪

■ヒールリング

治癒の魔力を宿した指輪。

ウルの装備

ウルフレンド大陸のどこかにあるという、伝説の装備。いつ、どの様にして作られたのかなどは一切不明。しかし、その装備はどれも強力な光の守護を受けており、光の子のみに装着が可能である。



アイテムリスト



薬瓶　ＨＰをあるていど回復してくれます。

万能薬　毒と麻痺の回復。ＨＰを少し回復。

魔法薬　ＨＰの完全回復

命の水　死からの蘇生を含む、すべての状態の回復。



毒針　敵一人に毒攻撃する。

暗殺針　敵一人を死にいたらしめる、猛毒のぬられた針。



悪魔の壺　敵１体を封じ込めることができます。

硫黄の壺　爆発を起こし、敵全員に被害を与えます。



チャーム　モンスターを虜、もしくは下僕にできるかも。

アムレット　16歩の間、モンスターの出現を抑えます。

オープン　周りのダンジョン・カードをめくってしまいます。

魔封じ　相手の魔法を封じ込めることができます。



フレイムパワー　魔法を封じ込めた魔石。フレイムの魔法より少し強めです。

ボルトパワー　ボルトの魔法より少し強い魔石です。

フリーズパワー　フリーズの魔法より少し強い魔石です。

サンダーパワー　サンダーの魔法より少し強い魔石です。

眠りの笛　その音色は眠りを誘います。笛は何度でも使えます。

妖魔(ようま)の笛　その音色が、何かを引き起こすらしいが……？

破魔(はま)の笛　その音色は、呪われた魔物を１体破壊する力を持ちます。





古代の像　掘り出し物の骨董品(こっとうひん)。道具屋に売ると、高値が付くものも有ります。中には呪(のろ)いのかかっているものもあるので、要注意。

宝石　オニキス、アクアマリン、ガーネット、トパーズの４種類。使うことは出来ないが、高く売れるかもしれません。

鍵(かぎ)　ダンジョン内の同じ名前の扉(とびら)を開けることができます。一般的な鍵は、銅(どう)の鍵、鉛(なまり)の鍵、鉄(てつ)の鍵、鋼(はがね)の鍵の４つ。１つのダンジョンに同じ名前の扉が有るときは、片方を開けると、もう一方の扉も開きます。(同じフロアのときは、いったん別のフロアに出てから戻ってみてください。)

同じ名前の鍵は、１度に１つしか持てません。酒場で別れた仲間が鍵を持っていると、同じ名前の扉を開けることが出来なくなります。酒場に戻って仲間にし直してください。



✳7つの秘宝✳

神々の力が宿る、神秘な宝石。光の子のみ、その力を使うことができます。

◆ダイアモンド
マイト系の魔力を持つ
農耕と酒の神　ゾール神の秘宝
ヒューマンを守護

◆ルビー
メガファイヤ系の魔力を持つ
戦いと火の神　バラン神の秘宝
オークを守護

◆エメラルド
メガサンダー系の魔力を持つ
学芸の神　ユリン神の秘宝
エルフを守護

◆サファイヤ
デスブリーズ系の魔力を持つ
愛の女神　イリス神の秘宝
ノームとコボルトを守護

◆オパール
パーティーのＨＰの完全回復
工芸と鉱業の神　ヘフス神の秘宝
ドワーフを守護

◆猫目石
パーティーのコンディションの回復
商業、盗賊と旅の神　セテト神の秘宝
シャーズを守護

◆黒真珠
全ての死者の蘇生
海と気象の神　メーラ神の秘宝
ゴブリンを守護

魔法

魔法は、MP を持つ、光の子、魔術士、エルフ、神官、シャーズが使うことができます。

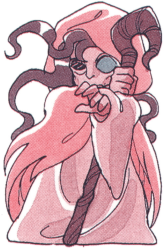
魔法カードは、町の魔法ギルドで、MP をカードに封じ込めてもらいます。（P23戦い方の種類参照）

ただし、魔法にもレベルがあり、キャラクターのレベルに対応していて、その魔法のレベルに満たないキャラクターは、それを手にいれることすら出来ません。カードに封じ込めた MP は、使用した魔法カードの分だけ、特技魔法などで消費した MP はその分、宿屋に泊まると回復します。

カード魔法は最高12枚まで持つことができます。

魔術士ガーラ

彼女の特技魔法シールは、強大な精霊も封じ込めることが出来る。



／攻撃の魔法１

戦闘中に使用　直接攻撃

魔法名	使用効果	MP	レベル	効果範囲
フレイム	ファイアーボールの魔法	3	3	敵１
フレイムボム	大きな赤い炎が炸裂	6	8	敵１
ヘルフレイム	敵全にてダメージを与える	9	7	敵全
メガフレイム	フレイム系最大の呪文	12	13	敵全
ボルト	石つぶてを繰り敵にぶつける	4	2	敵１
ボンバー	石つぶてで、爆発をおこす	11	7	敵全

／攻撃の魔法２

戦闘中に使用　相手のコンディションに影響を与え、動きを封じる

魔法名	使用効果	MP	レベル	効果範囲
フリーズ	氷結の魔法	4	5	敵１
デスフリーズ	全ての敵にフリーズの攻撃	11	15	敵全
サンダー	雷の魔法	5	4	敵１
メガサンダー	全ての敵にサンダーの攻撃	12	14	敵全
モルト	死の呪い	7	13	敵１
ディスペル	悪霊払い　アンデット系に特効	7	7	敵全

／攻撃を助ける魔法

戦闘中に使用　相手のコンディション、ステイタスに影響を与える

魔法名	使用効果	MP	レベル	効果範囲
シャイン	目くらまし	1	1	敵全
スリーパー	催眠	3	4	敵全
バインダー	金縛り	4	7	敵1
シャッター	魔法封じ	4	9	敵全
テラー	恐怖心を煽り、混乱させる	6	16	敵全
グラマー	魅惑の魔法	6	17	敵1
ゴブリナル	相手の姿をゴブリンに変える	6	11	敵1

／補助魔法

戦闘中、味方の力をアップさせる

魔法名	使用効果	MP	レベル	効果範囲
パワー	攻撃力のアップ	2	5	味全
ガード	防御力のアップ	2	2	味全
バリアー	1ターンのみ魔法系攻撃を受けつけない	3	10	味全

／回復の魔法　随時使用可 HP、コンディションの回復

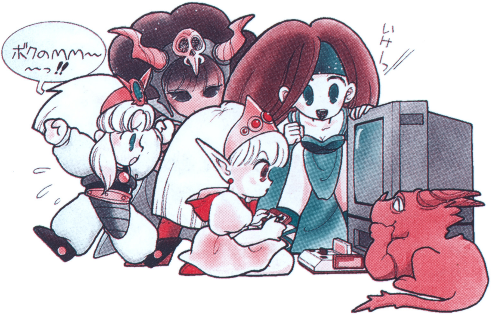
魔法名	使用効果	MP	レベル	効果範囲
バイタル	HP をある程度回復させる	3	2	味 1
バイタロール	2ーティー全員にバイタルを	7	8	味全
フルバイタル	1 人の HP をフルチャージ	8	10	味 1
デポインズ	解毒	2	2	味 1
デパラライズ	麻痺の解除	2	4	味 1
デストーン	石化の解除	3	7	味 1
ライブ	死者の蘇生、コンディション･HP の回復	12	12	味 1
アウエイク	眠り･金縛り･氷結･感電･虜の状態の解除	1	3	味全

／特殊な魔法

魔法名	使用効果	MP	レベル	効果範囲
ランナー	戦闘状態からの脱出	2	4	味全
シール	精霊の封印	8	4	敵全

おまけ


MONSTER MAKER
ガンバル!!光の子
by 九月姫
これが ウルの剣! 光の子、おまえなら 抜けるハズよ
ハーイ!
う……
う〜ん
う〜〜んっ
……
なーんだ 人違いか
あ〜〜ん ルフィーア〜〜



スタッフ

原案：鈴木銀一郎
キャラ・デザイン：九月姫
ゲーム・デザイン：鈴木一也
シナリオ＆マップ：鈴木一也
マップ：遠田哲也、松崎浩
シナリオ・アシスト：西平圭子
音楽：村井俊夫
タイトル音楽：T'sミュージック
プログラム＆グラフィック
：株式会社ソフエル　マルチメディア事業部

使用上の注意

1．精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックを避けてください。
また絶対に分解しないでください。
2．長時間ゲームをするときは、健康のため約2時間ごとに10分から15分の小休止をしてください。
3．このカセットを無断で複製することを禁じます。またゲームの映像、内容などを無断で出版、上映、放送することを禁じます。
4．テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
5．端子部に触れたり、水にぬらさないようにしてください。
故障の原因となります。
6．シンナー・ベンジン・アルコール等の揮発油でふかないでください。
7．ご使用後はＡＣアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。

SOFEL
株式会社ソフエル
〒101 東京都千代田区外神田3-11-2 ロックビル